



Forum: Moteurs de rendu

Topic: Questions de Clipper : bug dans le shader glass de Cycles ?

Subject: Re: Déformation des UV avec le modifier SubSurf

Posté par: maixem

Contribution le : 22/10/2012 9:22:01

Le subsurf c'est un subdivise + un smooth, donc il est normal que tes lignes droites ne le soient plus! Donc applique juste un subdivise et tu conserveras tes lignes droites.

Autrement tu peux aussi refaire un unwrap de ton mesh une fois que le subsurf est appliqué, comme cela tu pourras repositionner correctement ta texture dans l'UV editor.